



XBOX 360

KINECT™





WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem KINECT-Sensor sowie in den entsprechenden Handbüchern zu verwendetem Zubehör. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Ersatzhandbücher erhalten Sie unter www.xbox.com/support oder durch telefonische Bestellung beim Kundensupport.

Zusätzliche Sicherheitsinformationen finden Sie auf der vorletzten Seite des Handbuchs.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.



INHALT

VERBINDUNG ZU XBOX LIVE	2
EINFÜHRUNG	2
HAUPTMENÜ	2
GESTEN BEI DEN EVENTS	3
FUSSBALL	3
FOOTBALL	4
GOLF	4
BASKETBALL	5
BASEBALL	6
EISHOCKEY	7
KUNDENDIENST	8
LIZENZVEREINBARUNG	9
SICHER SPIELEN MIT KINECT	13

Gewusst wie: Hilfe für KINECT

Weitere Informationen auf Xbox.com

Weitere Informationen zu KINECT, einschließlich Lernprogrammen, finden Sie unter www.xbox.com/support.



Xbox LIVE

Xbox LIVE® ist der Onlinespiele- und Unterhaltungsdienst für Xbox 360®. Schließen Sie einfach die Konsole über eine Breitbandverbindung an das Internet an, und treten Sie kostenlos bei. Sie erhalten kostenlose Spieledemos und Sofortzugriff auf HD-Filme (separat erhältlich). Mit KINECT können Sie dann HD-Filme einfach mit einer Handbewegung steuern. Und mit einem Upgrade auf eine Xbox LIVE Gold-Mitgliedschaft können Sie mit Freunden in aller Welt online spielen und viele weitere Funktionen nutzen. Xbox LIVE ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.xbox.com/live.

Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und –Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite www.xbox.com/live/countries.

Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf www.xbox.com/familysettings.

EINFÜHRUNG

Willkommen bei Big League Sports Kinect™ für Xbox 360®. Wähle zwischen Fußball, Basketball, Eishockey, Football, Golf und Baseball und werde zum ultimativen Sportler in Big League Sports Kinect!

HAUPTMENÜ

Wähle "Turnier", "Sport" oder "Optionen", indem du den Cursor über der jeweiligen Schaltfläche hältst.



Optionen

Regle die Lautstärke, nimm Einstellungen für Kinect vor oder sieh dir die Credits und Bestenlisten an.

Sport

Wähle eine Sportart. Es erscheint ein Menü mit den drei Events für diese Sportart. Wähle eines davon aus und mach dich bereit zum Spielen!

Turnier

Wechsle zur nächsten oder zur vorherigen Sportart, indem du einfach den Cursor auf dem Pfeil nach links oder rechts platzierst. Es erscheint die Auswahl für die nächste oder vorherige Sportart.

Wenn du eine Sportart zu deiner Dreierliste hinzufügen möchtest, positioniere den Cursor auf der gewünschten Sportart. Sie wird dann zu deiner Liste hinzugefügt. Wenn du eine Sportart aus der Liste löschen möchtest, bewege den Cursor auf das rote "X" bei der jeweiligen Sportart in der Liste.

Lege fest, wie viele Spieler an deinem Turnier teilnehmen werden und platziere dann den Cursor über dem START-Symbol. Das Turnier beginnt!

GESTEN BEI DEN EVENTS: FUSSBALL

Punktekicker

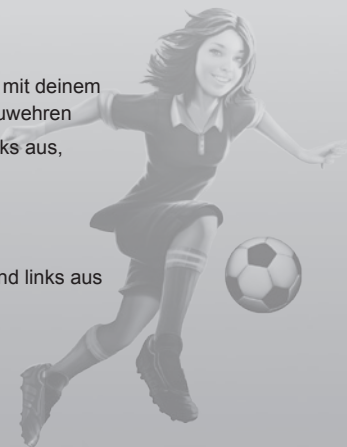
- Kicke

Fußballabwehr

- Setze Körper, Hände und Beine ein, um mit deinem Spielcharakter herannahende Bälle abzuwehren
- Strecke beide Arme nach rechts oder links aus, um eine Flugparade zu machen

Big League Fußball

- Lauf auf der Stelle
- Weiche durch Seitschritte nach rechts und links aus
- Spring
- Kicke





FOOTBALL

TD-Pass

- Klatsch in die Hände
- Weiche durch Seitschritte nach rechts und links aus
- Spring
- Geh in die Knie
- Ziele in die Mitte, nach rechts oder nach links, und wirf dann den Ball, indem du deinen Arm hinter deinen Kopf nimmst und ihn dann schnell nach vorne streckst
- Positioniere den Spielcharakter mit deinem Körper und fange mit deinen Händen den Ball

Field Goal

- Kicke
- Lenke den Ball in der Luft, indem du deine Arme seitlich ausstreckst und deinen Körper nach rechts oder links neigst

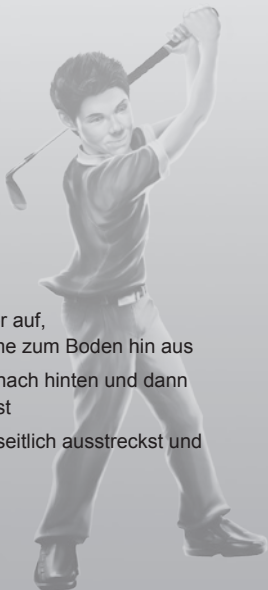
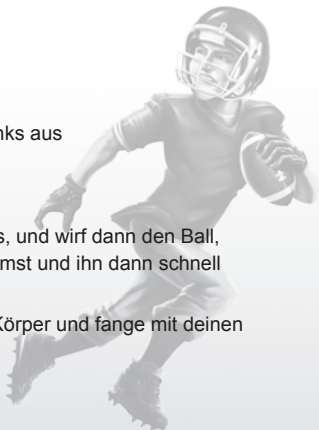
Big League Football

- Lauf auf der Stelle
- Spring
- Geh in die Knie
- Mach eine Stiff-Arm-Abwehr, indem du deinen rechten oder linken Arm seitlich ausstreckst

GOLF

Abschlag-Wettbewerb

- Stell dich im 90-Grad-Winkel zum KINECT Sensor auf, nimm die Hände zusammen und streck deine Arme zum Boden hin aus
- Schlag den Ball ab, indem du beide Arme zuerst nach hinten und dann in einer flüssigen Bewegung nach vorne schwingst
- Lenke den Ball in der Luft, indem du deine Arme seitlich ausstreckst und dann deinen Körper nach rechts oder links neigst





Putt-Herausforderung

- Stell dich im 90-Grad-Winkel zum KINECT-Sensor auf, nimm die Hände zusammen und streck deine Arme zum Boden hin aus
- Schlag den Ball, indem du beide Arme zuerst nach hinten und dann in einer flüssigen Bewegung nach vorne schwingst

Big League Golf

- Stell dich im 90-Grad-Winkel zum KINECT-Sensor auf, nimm die Hände zusammen und streck deine Arme zum Boden hin aus
- Schlag den Ball, indem du beide Arme zuerst zurück und dann in einer flüssigen Bewegung nach vorne schwingst
- Lenke den Ball in der Luft, indem du deine Arme seitlich ausstreckst und dann deinen Körper nach rechts oder links neigst

BASKETBALL

Wurf-Herausforderung

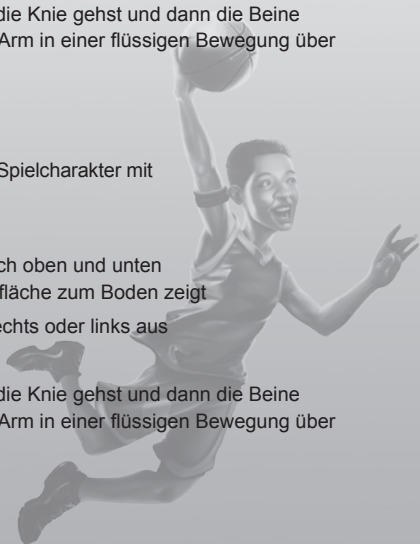
- Schnapp den Ball, indem du deine Arme zu der Seite hin ausstreckst, auf der der Ballständer ist
- Wirf den Ball, indem du etwas in die Knie gehst und dann die Beine durchstreckst, während du einen Arm in einer flüssigen Bewegung über den Kopf streckst

Blocks

- Spring
- Winke mit den Armen, damit dein Spielcharakter mit seinen Armen die Bälle blockt

Big League Basketball

- Dribble, indem du deine Hand nach oben und unten bewegst, wobei deine Handinnenfläche zum Boden zeigt
- Weiche durch Seitschritte nach rechts oder links aus
- Spring
- Wirf den Ball, indem du etwas in die Knie gehst und dann die Beine durchstreckst, während du einen Arm in einer flüssigen Bewegung über den Kopf streckst





BASEBALL

Homerun-Held

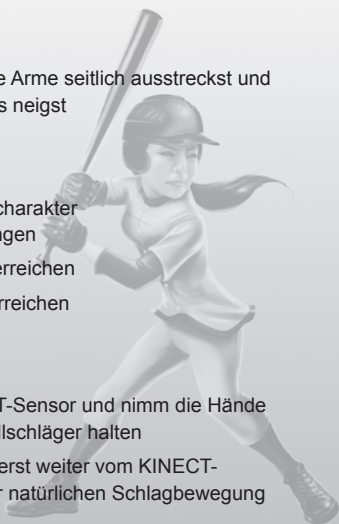
- Stell dich im 90-Grad-Winkel zum KINECT-Sensor auf und nimm die Hände so zusammen, als würdest du einen Baseballschläger halten
- Schlag den Ball, indem du deine Arme zuerst weiter vom KINECT-Sensor wegbewegst und sie dann in einer natürlichen Schlagbewegung nach vorne schwingst
- Schlag hoch
- Schlag niedrig
- Schlag mittelhoch
- Lenke den Ball in der Luft, indem du deine Arme seitlich ausstreckst und dann deinen Körper nach rechts oder links neigst

Fängerwahnsinn

- Bring mit Körper und Armen deinen Spielcharakter in die richtige Position, um den Ball zu fangen
- Spring hoch, um aufspringende Bälle zu erreichen
- Geh in die Knie, um Bälle am Boden zu erreichen

Big League Baseball

- Stell dich im 90-Grad-Winkel zum KINECT-Sensor und nimm die Hände zusammen, als würdest du einen Baseballschläger halten
- Schlag den Ball, indem du deine Arme zuerst weiter vom KINECT-Sensor wegbewegst und sie dann in einer natürlichen Schlagbewegung nach vorne schwingst
- Wirf den Ball, indem du dich im 90-Grad-Winkel zum KINECT-Sensor stellst, deine Hände zusammennimmst und dann eine Wurfbewegung in Richtung des KINECT-Sensors machst





EISHOCKEY

Schlagschuss-Herausforderung

- Stell dich im 90-Grad-Winkel zum KINECT-Sensor hin und halte deine Hände etwa in Hüfthöhe seitlich neben dir
- Schieß, indem du deine Arme zuerst nach hinten und dann nach vorne schwingst

Torwart-Handschuh

- Setze Körper, Hände und Beine ein, um mit deinem Spielcharakter herannahende Pucks abzuwehren
- Kläre den Puck mit den Füßen, indem du dein rechtes oder linkes Bein zur Seite ausstreckst
- Kläre mit dem Handschuh, indem du deine Arme nach rechts oder links ausstreckst

Big League Eishockey

- Lauf auf der Stelle
- Weiche durch Seitschritte nach rechts oder links aus
- Mach Checks, indem du beide Arme nach rechts oder links ausstreckst
- Täusche an, indem du deine Arme nach links oder rechts in Hüfthöhe ausstreckst
- Bremse, indem du deinen Körper in einen 90-Grad-Winkel zum KINECT-Sensor drehst
- Schlag den Puck, indem du deine Hände etwa in Hüfthöhe hältst und dann deine Arme zuerst nach hinten und dann nach vorne schwingst





KUNDENDIENST FÜR DEUTSCHLAND, ÖSTERREICH UND DIE SCHWEIZ

<http://activision-de.custhelp.com>

Im Kundendienstbereich unserer Website finden Sie immer aktuelle Informationen zu unseren Spielen sowie auch Links zu Patches, die kostenfrei heruntergeladen werden können. Wir aktualisieren die Kundendienstseiten täglich, daher sollten sie Ihre erste Anlaufstelle sein. Im Bereich Antworten können Sie die gewünschte Plattform und das Spiel wählen und sich dann die häufig gestellten Fragen und deren Antworten ansehen. Sollten Sie die gewünschte Frage nicht finden, geben Sie einfach einen Suchbegriff ein.

Kundendienst via E-Mail und per Telefon

Die aktuellen Kontaktinformationen und Öffnungszeiten für Ihr Land und Ihre Sprache finden Sie auf unserer Website. Unser Kundendienst ist Ihnen gerne bei technischen Problemen behilflich; Tipps, Tricks, Codes und Cheats können Sie von unserem Support-Team leider nicht erhalten.

Hinweis: Bitte senden Sie kein Spiel direkt an Activision, ohne vorher unseren Kundendienst kontaktiert zu haben. Ein Umtausch bzw. eine Rückgabe muss über den Händler oder digitalen Online-Händler erfolgen, bei dem Sie das Produkt erworben haben.

Deutschland

Online-Hilfe und email	: http://activision-de.custhelp.com
Telefon	: +49 (0)89 21094940 (Ortstarif)
Öffnungszeiten	: Montags bis freitags von 10.00 - 20.00 Uhr Samstags von 12.00 - 18.00 Uhr

Österreich

Online-Hilfe und email	: http://activision-de.custhelp.com
Telefon	: +43 720880671 (Ortstarif)
Öffnungszeiten	: Montags bis freitags von 11.00 - 20.00 Uhr Samstags von 12.00 - 18.00 Uhr

Schweiz

Online-Hilfe und email	: http://activision-de.custhelp.com
Telefon	: +41 315280211 (Ortstarif)
Öffnungszeiten	: Montags bis freitags von 11.00 - 20.00 Uhr Samstags von 12.00 - 18.00 Uhr



LIZENZVEREINBARUNG

Lizenzbedingungen der Activision Inc.

1. Ausgangslage

- (1) Mit dem Kauf dieses Softwareprodukts erwirbt der Kunde das Recht, das Softwareprodukt nach Maßgabe der nachfolgenden Bedingungen zu nutzen. Nicht ausdrücklich dem Kunden eingeräumte Rechte verbleiben bei Activision oder den Lizenzgebern von Activision.
- (2) Im Folgenden steht der Begriff "Programm" für die gesamte Software, die mit dieser Lizenzvereinbarung geliefert wird, die dazugehörigen Datenträger, sämtliches gedrucktes Material, Elektronische Dokumentation und Online-Dokumentation jeglicher Art, sowie sämtliche Exemplare dieser Software und Materialien.
- (3) Mit dem Öffnen der Verpackung oder der Installation bzw. Verwendung des Programms und sämtlicher darin enthaltener Softwareprogramme erkennt der Kunde die Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung mit Activision Inc. (Activision) mit Sitz in Kalifornien, USA an.

2. Allgemeine Lizenzbedingungen

- (1) Activision räumt dem Kunden das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, zeitlich unbegrenzte Recht ein, ein Exemplar dieses Programms nach den in diesen Lizenzbedingungen geregelten Bedingungen zu nutzen.
- (2) Activision steht das ausschließliche Nutzungsrecht an dem Programm zu. Damit hat der Kunde insbesondere weder das Recht, das Programm zu vervielfältigen oder auszustellen, noch das Programm öffentlich vorzuführen oder auf sonstige Weise darzubieten.
- (3) Das Nutzungsrecht berechtigt den Kunden zur Einzelnutzung des Programms im Rahmen eines normalen Gebrauchs in einer Softwareumgebung, die dem auf der Packung angegebenen Betriebssystem entspricht. Auf andere Nutzungsarten erstreckt sich das Nutzungsrecht nicht.
- (4) Das Programm darf nur für den privaten Gebrauch verwendet werden. Activision untersagt es ausdrücklich, dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft insbesondere die Verwendung des Programms in Cybercafes, Spielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Eine Lizenz zur kommerziellen Verwendung des Programms kann dem Kunden von Activision dann erteilt werden, wenn der Kunde eine entsprechende schriftliche Anfrage an Activision gestellt hat und sich beide Parteien auf eine weitergehende schriftliche Lizenzvereinbarung geeinigt haben.
- (5) Das Programm darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Activision vom Kunden vermietet oder verleast werden.
- (6) Hinweise auf dem Verkaufsgegenstand über Marken-, Urheber- oder sonstige Schutzrechte darf der Kunde weder beseitigen, ändern oder in sonstiger Weise bearbeiten oder unkenntlich machen.
- (7) Der Kunde ist nur nach einer vorherigen schriftlichen Genehmigung von Activision berechtigt, mitgeliefertes Dokumentationsmaterial für gewerbliche Zwecke zu übersetzen.
- (8) Activision untersagt es insbesondere, das Programm auf mehr als einem Computer, einem Terminal oder einer Workstation gleichzeitig zu verwenden oder im Internet oder einem Intranet Dritten zugänglich zu machen.



(9) Außerhalb dieser Bedingungen und der gesetzlich zulässigen Handlungen darf der Kunde aufgrund des Urheberrechts keinerlei Änderungen, Übersetzungen, Vervielfältigungen des Programms vornehmen, auch nicht teilweise oder vorübergehend, gleich welcher Art und mit welchen Mitteln. Der Ausdruck des Programmcodes stellt auch eine unzulässige Vervielfältigung dar. Änderungen, zu denen nach Treu und Glauben die Zustimmung nicht verweigert werden kann, sind zulässig.

3. Besondere Lizenzbedingungen für Bearbeitungstools

(1) Mit diesem Programm können bestimmte Utilities, Tools, Daten und andere Ressourcen für das Design, die Programmierung und Bearbeitung der Software (Bearbeitungstools) verwendet werden. Diese Bearbeitungstools ermöglichen dem Kunden, anderes Spielmaterial für seine persönliche Verwendung auf der Basis des Programms zu erstellen (neues Spielmaterial). Die Verwendung der Bearbeitungstools und des neuen Spielmaterials unterliegt neben den Allgemeinen Lizenzbedingungen auch diesen Besonderen Lizenzbedingungen.

(2) Mit der Erstellung des neuen Spielmaterials entsteht kein neues urheberrechtlich geschütztes Programm, sondern das neue Spielmaterial stellt durch die Zurverfügungstellung der Bearbeitungstools eine erlaubte und bezweckte Art der einfachen Nutzung des Programms dar. Art und Umfang der Nutzung richtet sich nach den hier geregelten Allgemeinen und Besonderen Lizenzbedingungen.

(3) Der Kunde wird zudem keine Vorschläge oder Angebote von Privatpersonen oder Personen des öffentlichen Rechts einholen, veranlassen oder anregen, um neues Spielmaterial zur kommerziellen Distribution zu erstellen. Der Kunde hat Activision unverzüglich vom Erhalt eines solchen Angebots oder Vorschlags in Kenntnis zu setzen.

(4) Activision untersagt es ausdrücklich, die Bearbeitungstools und das neue Spielmaterial für kommerzielle Zwecke zu verwenden. Stellt der Kunde das neue Spielmaterial Dritten zur Verfügung, so darf er dies ausschließlich unentgeltlich tun.

(5) Neues Spielmaterial darf weder die Urheber-, Marken- oder sonstige Rechte Dritter verletzen, noch illegales, strafrechtlich relevantes oder rassistisches Material enthalten.

(6) Neues Spielmaterial, das Sie selber erstellen, geht automatisch als abgeleitetes Werk des Programms in das Eigentum von Activision und/oder den Lizenzgebern über (nach der Regelung im amerikanischen Urheberrechtsgesetz) und Activision und die Lizenzgeber können das von Ihnen veröffentlichte Neue Spielmaterial für jeden beliebigen Zweck verwenden, inklusive, aber nicht beschränkt auf die Bewerbung des Programms.

(7) Neues Spielmaterial muss dokumentiert und deutlich mit folgenden Angaben versehen werden: a. Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des Neuen Spielmaterials, und b. die Worte: "Dieses Material wird von Activision Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405., weder hergestellt noch unterstützt." Diese Angaben sind deutlich und ausreichend lange vor dem Start des Programms einzublenden.



4. Installation der Software und Sicherungskopie

- (1) Die Nutzung der Software ist grundsätzlich unmittelbar vom mitgelieferten Datenträger aus vorzunehmen, wie z.B. CD-ROM, DVD oder Cartridge.
- (2) Sollte eine Sicherungskopie der Software für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich sein, ist eine einzige Installation der Software auf die Festplatte als Sicherheitskopie zulässig. Stimmen die installierte Kopie und die Inhalte des originalen Datenträgers überein, so verbleibt die auf der Festplatte installierte Kopie als Sicherungskopie. Die Anfertigung einer zusätzlichen Sicherungskopie von dem originalen Datenträger ist untersagt. Befindet sich die Software auf einer CD-ROM, DVD oder Cartridge, so ist keine Sicherheitskopie zulässig, da davon auszugehen ist, dass aufgrund der langen Lebensdauer von den genannten Datenträgern eine Sicherheitskopie nicht erforderlich ist.
- (3) Die Anfertigung weiterer als der hier genannten gesetzlich zulässigen Sicherungskopien ist ausdrücklich untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

5. Ersatzlieferung des Programms

- (1) Der Kunde kann den mangelbehafteten Datenträger zum Zwecke der Ersatzlieferung gegen Vorlage einer Zahlungsbescheinigung (z.B. Kassenzettel) bei dem Händler, bei dem er das Programm gekauft hat, umtauschen. Der Händler hat dann eine Ersatzlieferung durchzuführen.
- (2) Sollte die Rücksendung des mangelbehafteten Datenträgers an den Händler per Post vorgenommen werden, empfiehlt Activision einen Versand per Einschreiben. Der Datenträger muss in einer Verpackung versandt werden, die ihn gegen Beschädigung während des Versands schützt.
- (3) Dem Datenträger sind zudem eine Kopie der Rechnung, des Kassenzettels oder Zahlungsquittung, Name und Anschrift des Absenders, an den die Ersatzlieferung gesandt werden soll, und eine Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der vom Kunden benutzten Hardware beizufügen.
- (4) Der Kunde kann die Ersatzlieferung nur innerhalb der 24-monatigen Gewährleistungsfrist verlangen
- (5) Die weiteren gesetzlichen Gewährleistungsansprüche des Kunden bleiben von diesen Regelungen unberührt.

6. Haftungsregeln

- (1) Activision haftet unabhängig vom Rechtsgrund nur für Schäden, die Activision oder einer seiner gesetzlichen Vertreter oder ein von ihm eingesetzter Erfüllungsgehilfe grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht hat. Im Falle von Garantien und der Verletzung von Kardinalpflichten haftet Activision auch bei einfacher Fahrlässigkeit.
- (2) Für Schäden, die bei der leicht fahrlässigen Verletzung von Kardinalpflichten entstanden sind, haftet Activision begrenzt auf die Schäden, die bei Vertragsabschluß typisch und vorhersehbar sind.
- (3) Für den Verlust von Daten und deren Wiederherstellung haftet Activision nach Maßgabe von Abs. 1 und 2 nur dann, wenn ein solcher Verlust durch angemessene



Datensicherungsmaßnahmen seitens des Kunden nicht vermeidbar gewesen wäre.

7. Erlöschen der Vereinbarung

Unbeschadet aller weiteren Rechte wird diese Vereinbarung beendet, wenn gegen die hier vereinbarten Lizenzbedingungen verstoßen wird. In einem solchen Fall muss der Kunde alle Exemplare des Programms und sämtlicher Bestandteile umgehend vernichten. Der Kunde hat dies Activision nachzuweisen.

8. Sonstiges

- (1) Der Kunde ist nicht berechtigt seine Ansprüche aus diesem Vertrag abzutreten.
- (2) Sollten einzelne Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam sein oder werden, so wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hierdurch nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmung tritt eine wirksame Ersatzregelung, die dem mit der unwirksamen Bestimmung angestrebten Zweck möglichst nahe kommt.
- (3) Bei Streitigkeiten aus dieser Vereinbarung ist der Gerichtsstand Burglengenfeld, sofern der Kunde Kaufmann, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich rechtliches Sondervermögen ist, oder keinen allgemeinen Gerichtsstand in der Bundesrepublik Deutschland hat.
- (4) Für Kunden, die ihren gewöhnlichen Aufenthaltsort in der Bundesrepublik Deutschland haben, gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Das Wiener UN-Abkommen über den internationalen Warenkauf ist ausgeschlossen.



Sicher spielen mit KINECT

Stellen Sie sicher, dass Sie über ausreichend Platz verfügen, um sich während des Spielens frei bewegen zu können. Das Spielen mit KINECT erfordert Platz. Achten Sie beim Spielen auf Mitspieler, Zuschauer, Haustiere, Möbel und andere Gegenstände. Achten Sie bei der Bewegung während des Spielens auf sicheren Stand.

Vor dem Spielen: Überprüfen Sie alle Richtungen (links, rechts, vorne, hinten, unten und oben) auf Gegenstände, an die Sie stoßen bzw. über die Sie stolpern können. Vergewissern Sie sich, dass der Spielbereich in ausreichendem Abstand zu Fenstern, Wänden, Treppen usw. liegt. Stellen Sie sicher, dass der Boden frei ist – achten Sie beispielsweise auf Spielzeuge, Möbel, lose Teppiche, Kinder, Haustiere usw. Stellen Sie ggf. sicher, dass sich im Spielbereich keine Möbel oder Personen befinden. Vergessen Sie nicht, nach oben zu sehen – achten Sie auf Lampen, Ventilatoren oder andere Gegenstände im Kopfbereich.

Während des Spielens: Halten Sie ausreichend Abstand zum TV-Gerät, und berühren Sie dieses nicht. Halten Sie ausreichend Abstand zu anderen Spielern, Zuschauern und Haustieren. Der erforderliche Abstand hängt vom jeweiligen Spiel ab. Bedenken Sie beim Einschätzen des Abstands die Spielweise. Achten Sie auf Gegenstände oder Personen, über die Sie stolpern können – Personen und Gegenstände können sich während des Spielens in den Spielbereich bewegen. Achten Sie daher stets auf Ihre Umgebung.

Achten Sie während des Spielens auf sicheren Stand. Spielen Sie auf ebenem Boden, der ausreichend Halt für Bewegungen bietet, und stellen Sie sicher, dass Sie beim Spielen geeignete Schuhe tragen (keine hohen Absätze, Flip-Flops usw.), oder spielen Sie ggf. barfuß.

Bevor Sie Kindern gestatten, KINECT zu verwenden: Bedenken Sie, wie Kinder KINECT verwenden können, und ob sie während des Spielens beaufsichtigt werden sollten. Erläutern Sie Kindern die entsprechenden Sicherheits- und Gesundheitsinformationen sowie die Anweisungen, wenn Sie Kindern gestatten, KINECT unbeaufsichtigt zu verwenden. **Stellen Sie sicher, dass Kinder KINECT sicher** und im Rahmen ihrer Fähigkeiten verwenden und dass diese den richtigen Umgang mit dem System verstehen.

So minimieren Sie die Beanspruchung von Augen durch Blendung: Halten Sie einen bequemen Abstand zum Bildschirm bzw. TV-Gerät und dem KINECT-Sensor ein. Stellen Sie den Bildschirm bzw. das TV-Gerät und den KINECT-Sensor nicht in der Nähe von blendenden Lichtquellen auf, oder verwenden Sie Rollos zum Abblenden des Lichts. Wählen Sie gleichmäßiges natürliches Licht, um Blendungen und die Beanspruchung der Augen zu minimieren sowie um den Kontrast und die Klarheit zu erhöhen. Passen Sie die Helligkeit und den Kontrast des Bildschirms bzw. TV-Geräts an.

Überanstrengen Sie sich nicht. Das Spielen mit KINECT erfordert physische Bewegung. Wenden Sie sich an einen Arzt, bevor Sie KINECT verwenden, wenn Ihre Beweglichkeit durch eine Krankheit oder einen anderen Umstand eingeschränkt ist. Dies gilt auch im Fall einer möglichen Schwangerschaft, bei Herz-, Atemwegs-, Rücken-, Gelenk- oder anderen orthopädischen Problemen oder wenn Sie sich nur eingeschränkt körperlich betätigen sollten. Wenden Sie sich vor der Aufnahme von sportlichem Training oder Fitnessübungen (dies schließt KINECT ein) bezüglich einer Routineuntersuchung an einen Arzt. Spielen Sie nicht unter Einfluss von Drogen oder Alkohol, und stellen Sie sicher, dass Ihr Gleichgewichtssinn sowie Ihre physischen Fähigkeiten den Bewegungen beim Spielen genügen.



Beenden Sie das Spielen, und ruhen Sie sich aus, wenn Ihre Muskeln, Gelenke oder Augen müde werden oder schmerzen. **BEENDEN SIE DAS SPIELEN UNVERZÜGLICH**, und suchen Sie einen Arzt auf, wenn Folgendes eintritt: übermäßige Ermüdung, Übelkeit, Kurzatmigkeit, Engegefühl in der Brust, Schwindel, Unwohlsein oder Schmerzen.

Weitere Informationen finden Sie unter **www.xbox.com** im Leitfaden für gesundes Spielen.



Activision Blizzard Deutschland GmbH, Fraunhoferstr. 7, 85737 Ismaning

© 2011 Activision Publishing Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.